



testimonio

¿Jugamos?

Por Héctor Merino
(hecmena@gmail.com)

Desde mi punto de vista, la mayor dificultad a la que se enfrenta un docente es la de alimentar la motivación de sus estudiantes. Más aún hoy día ante los numerosos distractores que a todos nos rodean.

En mi caso, afrontaba la tarea de impartir una asignatura teórica llamada Electroacústica, que consiste en bases de electrónica aderezadas con matemáticas y física. Se trata, pues, de una materia abstracta en algunos de sus conceptos, que resulta compleja para muchos.

Tal es así, que me preocupaban los bajos resultados en pruebas teóricas. Si bien la dinámica en el aula era muy positiva y las prácticas de igual modo, al llegar a las pruebas las evaluaciones eran sin duda susceptibles de mejorar. Muchos alumnos reconocían abiertamente no estudiar o leer lo suficiente, y pronto me percaté de que mi metodología debía cambiar.

Me preguntaba, ¿cómo puedo hacer para animar a que los alumnos preparen el temario? ¿cómo puedo hacer para que estudien en grupo y para que entrenen las habituales pruebas de opción múltiple? Es entonces cuando pensé que muchos de ellos disfrutaban practicando algún deporte o jugando videojuegos, y que la **gamificación** podría resultarme útil.

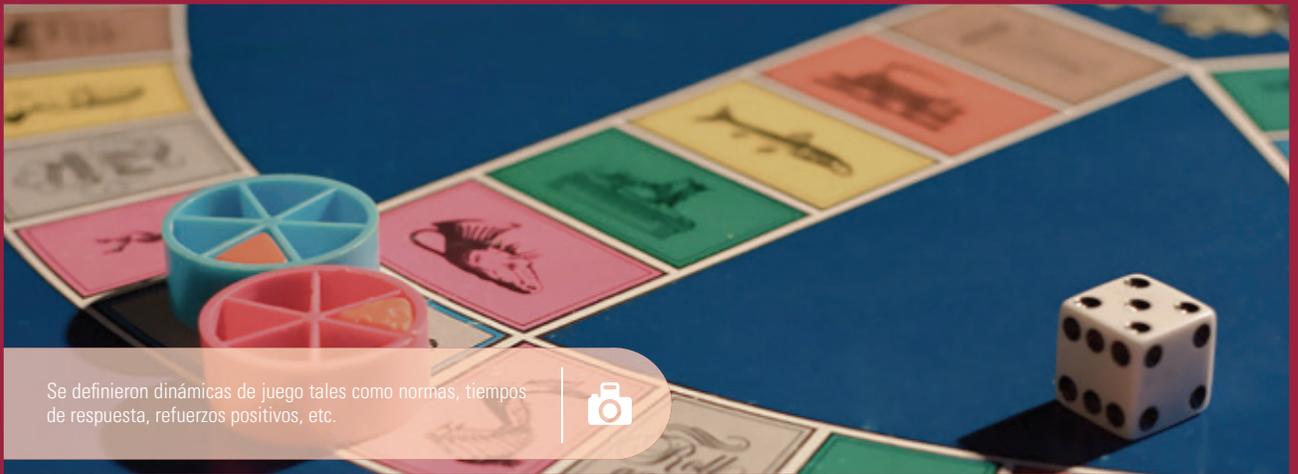
¿Y qué es la gamificación? Pues hay muchas definiciones; personalmente me gusta la que habla del “uso de elementos de juego en contextos no lúdicos” (Deterding, Dixon, Khaled & Nacke, 2011, p. 1). En tenis, por ejemplo, puede ser la

Antes y durante las partidas se generaban debates sobre preguntas bien o mal planteadas, bien o mal respondidas, y entre los grupos decidían las respuestas correctas.

raqueta, pero también el sistema de puntaje.

Así pues, diseñé un juego de tablero llamado *Electrotrivial*, basado en el *Trivial Pursuit*. Para quien no conozca el juego original, consiste en un recorrido por equipos a través de casillas de colores. Los equipos lanzan un dado por turnos, desplazan su ficha correspondiente en función del dado y responden a tarjetas con preguntas de opción múltiple sobre cultura general, según el color de la casilla. De forma resumida, el equipo que más preguntas acierta gana.

El *Electrotrivial* bebía de esas normas con ligeras adaptaciones. En primer lugar, los equipos formados por los alumnos debían fabricar el tablero, las fichas y las tarjetas. Pensé que participar en la construcción de esos elementos de juego, así como aportar una estética personalizada reforzaría el vínculo de los estudiantes con el proyecto. Al respecto de las tarjetas, te-



Se definieron dinámicas de juego tales como normas, tiempos de respuesta, refuerzos positivos, etc.



nían que preparar una batería de preguntas de opción múltiple a modo de prueba teórica, de manera que cada color de las mismas representara un área de conocimiento de la materia, como son mesas de sonido, micrófonos, etc. Por supuesto, se definieron además dinámicas de juego tales como las normas, tiempos de respuesta, refuerzos positivos, etc., pero no me extenderé en este punto, pues en todo caso se trata solo de un ejemplo.

Cabría destacar, eso sí, que para aplicar la mencionada gamificación resulta imprescindible plantear metas y un sistema de bonificación, es decir, premios. En el Electrotrivial, no solo se premiaba el porcentaje de aciertos por grupo, también la participación o la calidad de las cuestiones elaboradas.

Todo ello a través de su correspondiente rúbrica y, por supuesto, con un reflejo en la evaluación de la asignatura. He de decir que la ponderación del Electrotrivial no era la mayor de todas en el conjunto de los mecanismos de evaluación, pero hay que señalar la importancia de que jugar debe ser una actividad agradable.

Si la presión es demasiada o el refuerzo no es adecuado, existe el riesgo de perder su motivación, por lo que la gamificación no es sinónimo de éxito por sí misma.

No obstante, considero que la experiencia fue muy positiva. Los alumnos, al elaborar sus propias preguntas, no solo estaban preparando la prueba, sino que se situaban también en el rol del docente. Además, antes y durante las partidas se generaban debates sobre preguntas bien o mal planteadas, bien o mal respondidas,

y entre los grupos decidían las respuestas correctas. En definitiva, entrenaban habilidades sociales como la asertividad o la capacidad de negociación.

Como consecuencia, los resultados de las evaluaciones en la materia mejoraron, por lo que el proyecto sin duda ayudó en su aprendizaje. Si añadimos que todo ello se llevó a cabo de manera lúdica, en un ambiente distendido, entre buen humor y risas, podríamos afirmar que el resultado fue aún mayor, dado el refuerzo notable en la cohesión del grupo.

Por otro lado, soy consciente de que el Electrotrivial ofrece mucho margen de mejora. Se trata de un proyecto de gamificación inicial. Lo ideal sería diseñar una asignatura completa basada en la gamificación, un sistema de bonificaciones que se desarrollara durante todo el semestre, como si el transcurrir por la asignatura se asemejara a una aventura de un videojuego; ese es mi reto. Sin embargo, he aprendido que hay que perder el miedo a probar nuevas metodologías, incluso aunque no las dominemos.

Digo esto porque en mis primeros dos años como docente en la universidad tenía en mente nuevas estrategias de enseñanza, -frenadas, sin embargo, por mi propia autoexigencia-, a la espera de tener el tiempo y los recursos para desarrollarlas a la perfección.

Pues bien, eso no existe. Acabamos ocupando el tiempo con unas y otras tareas, y el momento idóneo jamás llega -o mejor, siempre está ahí, a la mano. Creo que debemos experimentar responsablemente, pues, como escribía Machado "... no

hay camino: se hace camino al andar". Al fin y al cabo, como docentes estamos en continuo aprendizaje y son los alumnos quienes mejor pueden ayudarnos a pulir nuestras metodologías.

Me gustaría cerrar este texto reflexionando sobre la definición de gamificación antes mencionada. Deberíamos cuestionarnos por qué la sociedad en general no considera el aula universitaria o el contexto laboral como entornos lúdicos. ¿Y si trabajar fuera como un divertido juego? ¿Y si estudiar matemáticas fuera una aventura gráfica trepidante? ¿O aprender un idioma una yincana entre amigos? Parecería que jugar conlleva una connotación negativa o poco seria, nada más lejos: jugar, reír, disfrutar son cosas serias, y necesarias.

Estoy convencido de que la gamificación puede aplicarse en cualquier área y que concretamente en la enseñanza tiene un potencial tremendo para implicar a los alumnos en su propio desarrollo, fijar su aprendizaje y mejorar los resultados. Así que... ¿jugamos?

Referencias

- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (septiembre de 2011). From game design elements to gamefulness: defining gamification. In *Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments*, 9-15. ACM Digital Library.